

Nível 1

1. Faça um programa, com uma função que necessite de três argumentos, e que forneça a soma desses três argumentos.
2. Faça um programa, com uma função que necessite de um argumento. A função retorna o valor de caractere 'P', se seu argumento for positivo, e 'N', se seu argumento for zero ou negativo.
3. Faça um programa com uma função chamada somalImposto. A função possui dois parâmetros formais: taxaImposto, que é a quantia de imposto sobre vendas expressa em porcentagem e custo, que é o custo de um item antes do imposto. A função "altera" o valor de custo para incluir o imposto sobre vendas.
4. Jogo de Craps. Faça um programa de implemente um jogo de Craps. O jogador lança um par de dados, obtendo um valor entre 2 e 12. Se, na primeira jogada, você tirar 7 ou 11, você um "natural" e ganhou. Se você tirar 2, 3 ou 12 na primeira jogada, isto é chamado de "craps" e você perdeu. Se, na primeira jogada, você fez um 4, 5, 6, 8, 9 ou 10,este é seu "Ponto". Seu objetivo agora é continuar jogando os dados até tirar este número novamente. Você perde, no entanto, se tirar um 7 antes de tirar este Ponto novamente. Exemplo:

a.

```
Rolar dados? (s ou n)
```

```
Você tirou 7! Parabéns você ganhou!
```

b.

```
Rolar dados? (s ou n)
```

```
Você tirou 8! Aperte enter para tentar novamente
```

Você tirou 7! Você perdeu =(

Dica: Para obter valores aleatórios use

`Random.nextInt(DE, ATE)`